國內郵資已付
台北郵局
台北第11支局
許可證
台北字第6688號

雜誌類

行政院新聞局出版登記證局版台誌字第7653號
中華郵政台北字第3332號執照登記為雜誌交寄


# 軟體之星 雜誌

11

SOFTSTAR MAGAZINE

80年9月10日發行




雙向道

新軟體掃瞄

最後武力攻略

程式設計講座(九)

程式設計師的好幫手—抓圖獵人

立體戰略

# 春 秋 爭 霸 傳

## 24項指令　50餘種動作　500個人物的SLG

公元770年　周平王東遷,從此　周皇室威權不再,12諸侯佔地為王，表面雖仍服從周王指揮，但暗地裡各諸侯國攻伐不已，如何能制敵機先，順利收服他國成為霸主,一直是每個諸侯虎視眈眈的目標。

時空交替，由於個人電腦的發達，我們終於有機會用電腦來模擬周朝時代，以諸侯的身份運用所擁有之強大的軍事、經濟的力量來收服其他的諸侯，成為中國史上的第一位霸主。







戰略遊戲是藝術的，除了注意戰力、物質等數值的增減外，更是一場必須投入高度智慧的競賽。作者有鑑於此，特別加重了人工智慧(AI)的設計，對於以往戰略遊戲中所欠缺的經貿活動能力更特別加強，遊戲中共有24項基本指令，但實際上卻擁有50種以上的動作，超過500個人物，捲動式大地圖；加上立體動態的戰略方式....堪稱是一套完整的超級戰略遊戲。

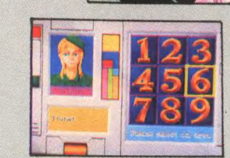
## 雷 射 坦 克

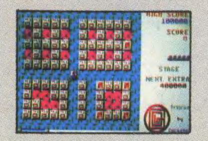
### LASER TANK

由大宇 BBS站副站長「小叮噹」連谷川耗費近十個月所精心策劃設計的新型態平面設擊遊戲

主要是描述人類所製造的生化防衛系統遭外太空不明物體闖入後反而攻擊人類，為此地球聯邦政府決定派出最新銳兵器「雷射坦克」DFI-1,以試圖解救地球危機。遊戲中尚有許多的謎團等著你去解開





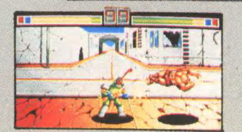



## 年度動作型鉅作

在核戰過後，承平的時代帶動文明迅速發展到一個高峰，而在進步的同時，因為金錢氾濫產生了一種黑色遊戲--一種利用生命格鬥的賭博遊戲，獎金之高令許多人不惜生命奮力一搏，雖然地球政府極力取締，但仍無法制止反而越演越烈。為了得到一大筆獎金，當然你也要投入此一搏鬥！成敗就看你的身手了。







## 編　者　的　話

破壞神傳說在短短的一個多月內即銷售突破一萬多套，可見得努力近一年的投入果然得到迴響，也證明國內仍有許多玩家願意支持購買合法軟體，相對的也讓大宇資訊更激勵自己要更進步，才能答謝玩家的支持，請你繼續給予我們鼓勵，我們將寫更好的遊戲給你，讓國內的電腦遊戲軟體更蓬勃發展，謝謝！

另外又有一展覽消息要告訴大家，10月18日起在台北松山機場展覽館有一為期五天的軟體大展，屆時大宇資訊將展示幾個即將完成的大作與各位見面，不要錯過機會了！請到A107-108，117-118。

中華民國78年10月5日創刊
行政院新聞局登記證局版臺誌字第7653號
中華郵政北台字第3332號登記為雜誌交寄
發行人兼總編輯/李惠萍
主　　編/丁淑姿
美術編輯/張素蘭
特約作家/劉陳祥・施文馮
　　　　蔡明宏・陳文銅・張駿哲
發行業務/辜文祺　林槍科　林強
發　行　所/軟體之星雜誌社
社　　址/台北市重慶北路一段67號6F-1
電　　話/(02)5431350-1
傳　　真/(02)5224686
BBS　/(02)5362517　5219724
郵政劃撥/1277894-6 大宇資訊
印　刷　所/日茂製版印刷股份有限公司
地　　址/台北市大理街157號6樓
電　　話/(02)3042200-4


## 目　錄

**程式設計的好幫手**

# 抓圖獵人

## 抓圖有一手

/胡嚴之

相信許多人都對電腦繪圖感到十分的興趣，無論是繪圖軟體中精美細緻的圖形，或者是電腦遊戲中深深吸引您目光的畫面，相信許多人都非常希望能將其以一種自己知道的方式儲存起來，以便將來將其放出觀賞，或置入自己愛用之繪圖軟體中編修，亦可做為日後自己寫程式時之參考。目前市面上的各繪圖軟體如Auto Cad、Paint Brush 、Deluxe Paint、Dr Halo...等，它們在品質和設計上都相當不錯，但它們之間資料的儲存格式大不相同，且各以不同之壓縮法壓縮，寫程式時，若想使用它上面的圖，實在困難重重，先得研究各種檔案的壓縮法，再在程式中將其讀入而後解壓縮，實在費時費力，若不如此，繪圖軟體上的精緻圖形也只能當作牆上展示之用，如此不是十分可惜嗎？

您若想寫一程式自娛時，是否常發生圖形何處尋的困擾?您是否常常看到電腦遊戲中某些精采畫面，想將其截取下來，下次寫程式時利用呢？

您是否在使用市面上的一些抓圖軟體之後，卻覺得欠缺了某些功能呢？或是載入某些抓圖程式後，卻發生按了觸發鍵，抓圖程式卻叫不出來的情形？

您是否想抓某些連續的動畫，卻因手按觸發鍵的速度太慢，無法連續的把圖抓下來？

以上的問題，如今都已成為過去式，因為只要您擁有一套抓圖獵人(GRAPHICS HUNTER)，以上的問題都可迎刃而解。

抓圖獵人(GRAPHICS HUNTER)是專門為玩家級User和程式設計師級User所訂做的超重量級工具，只要您擁有抓圖獵人(GRAPHICS)，幾乎螢幕上看得到的就能被抓圖獵人抓得到，本程式可讓您隨心所欲的抓取和讀出圖形，並可直接在您的程式中使用這些圖形檔。



特色：

1）可步進執行，抓取連續動畫輕而易舉。我們常常在遊戲或其他軟體中看到許多精美的動畫，但往往精彩畫面總是驚鴻一瞥，一瞬間就過去了，使用一般抓圖程式時，想要將那張最精彩的圖抓下，往往試了幾十次幾百次還是漏掉了，要是想把連續的一串動畫依序抓下，那更是難如登天，試了幾百次也難奢望順利全部抓下，而且某些畫面也不是那麼容易出現，如遊戲破關畫面....等，但只要您擁有抓圖獵人，您就可以利用它的步進執行功能，將前面所提到的問題一掃而光。利用本功能，您不論要抓連續動畫中最精彩的那張圖或是把連續動畫中每一張圖都完整抓下，都易如反掌，輕鬆解決以前困擾您的問題，您一定要試試，才能知道其中之奧妙。

2）具裁剪功能。使用者需要時，可限制讀檔的範圍不超過方框的範圍，配合跳躍掃描線及左捲的功能，可讀取原圖形檔中任何一部份的資料。

3）精心設計，讓您除了磁碟機讀寫時，和極少數情況外幾乎隨時都可觸發，即使某些程式將鍵盤鎖定也不例外，照樣可隨傳隨到。

4）讀圖時可選擇讀取時的屬性，市面上某些抓圖程式雖可以提供SHOW圖功能，但卻不能選擇SHOW圖時的屬性，使用起來十分不便，本程式提供了讀圖時的屬性選擇，可直接選擇讀出來的圖要和現在螢幕上的圖以AND、OR、XOR、PSET、PRESET等屬性結合，使用上最方便。

5）程式簡潔有力，只佔主記憶體很小的空間，並提供MGA、CGA、EGA、VGA及MCGA上所有模式，此外並支援曾氏卡上640X350 256色、640X480 256色(變影256所使用的模式)、800X600 16色、800X600 256色及1024X768 16色等擴充模式，滿足您各方面的需求。

6）可以依User的需要抓取任意大小的圖。

7）存取圖形檔時，User可自行指定檔名和路徑。（某些抓圖程式無法讓使用者完全的自由指定檔名）

8）有完整的錯誤處理，若操作中有錯誤，將顯示錯誤訊息，並可以重來，不致因此當機，最具親和力。

9）圖形格式可直接在Turbo C及Turbo Pascal中使用，並可於Basic中使用。

10）在VGA上可依使用者需要儲存色盤和色彩暫存器，保證原色重現。

# 程式設計講座（九）

## RWTS磁區讀寫程式

/劉陳祥 老師

在電腦作業上最重要的就是資料的存取，無論是Read或者是Write都會動用到DOS或BIOS的插斷，雖然一般的高階語言都設有檔案讀寫的指令或函數，但其程式對於系統插斷的直接呼叫仍倍感困難，例如要用 BASIC直接對軟碟或硬碟的絕對磁區做讀寫的動作，就根本無指令可用；唯有借助組合語言程式的搭配，才能克盡其功。

在這次的程式講座中，將教您如何以BASIC呼叫ASSEMBLY,來對軟硬磁碟的磁區做直接之讀寫；精彩吧！現在，您要做的工作如下：

（1）勞駕尊手KEYIN以下的BASIC程式，可千萬不要將DATA中的數字打錯了喔！否則將產生無法預期之嚴重後果。

（2）請在GWBASIC或ETBASIC下執行本程式，看到結果了吧！（圖一）。

（3）別忙，看完程式說明再去改程式，否則亂讀亂寫，可是會害人不淺喔。

RWTS.BAS程式列印如下：

```
100 '\================================================/
110 '|             Program Name: RWTS.BAS              |
120 '|             (The Read/Write A sector)           |
130 '|                  Written by:c.s. Liu 8-28-91    |
140 '/================================================\
150 '
160 SCREEN 0:CLS:KEY OFF
170 GOSUB 470
180       RWTS=0              :'start address of RWTS.
190       RW=0                :'flag of R/W.
200       NS=7                :'sectors to read/write.
205       ST=5                :'start sector.
210       SH=INT(ST/256)      :'high byte of ST.
215       SL=ST MOD 256       :'low byte of ST.
220       GOSUB 260           :'Gosub RWTS
230       GOSUB 330           :'Print out Buffer
240 END
250 '---------------- RWTS--------------------------------------
260 POKE 3,RW                 :'0=read,1=wirte
270 POKE 4,NS                 :'sectors to read /write.
280 POKE 5,SL                 :'LB of start sector.
290 POKE 6,SH                 :'HB of start sector.
300 CALL RWTS                 :'&H9800:0
310 RETURN
320 '---------------- DUMP--------------------------------------
330 LC=0:L1$="":L2$=""
340 DOT$=CHR$(0)+CHR$(7)+CHR$(9)+CHR$(10)+CHR$(11)+CHR$(12)
350 DOT$=DOT$+CHR$(13)+CHR$(28)+CHR$(29)+CHR$(30)+CHR$(31)
360 FOR N=0 TO 512*NS-1
370     IF LC=16 THEN LC=0:L1$="":L2$=""
380     ASCI=PEEK (N+113):A$=HEX$(ASCI):DOT=ASCI
390     IF INSTR(DOT$,CHR$(DOT)) THEN DOT=46
400     L1$=L1$+STRING$(2-LEN(A$),"0")+A$+" "
410     L2$=L2$+CHR$(DOT)
420     LC=LC+1
430     IF LC=16 THEN PRINT L1$;SPC(3);L2$
440 NEXT N
450 RETURN
460 '------------- ASSEMBLY MACHINE CODES-----------------------
470 DEF SEG=&H9800
480 FOR A=0 TO 112 : READ X : POKE A,X :NEXT A
490 RETURN
500 DATA 235,9,144,0,1,0,0,0,152,128,0,80,83,81,82,30
510 DATA 6,140,200,142,192,142,216,187,113,0,137,30,9,0,128,62
520 DATE 4,0,36,118,5,198,6,4,0,36,128,62,4,0,0,116
530 DATE 57,138,38,3,0,128,252,0,117,23,180,25,205,33,187,113
540 DATE 0,181,0,138,14,4,0,139,22,5,0,205,37,157,235,26
550 DATE 144,128,252,1,117,20,180,25,205,33,187,113,0,181,0,138
560 DATE 14,4,0,139,22,5,0,205,38,157,7,31,90,89,91,88,203
570 '-----------------------------------------------------------
```

程式說明：

170　由470行的副程式將Machine codes POKE到RAM中，構成一段組合語言程式，共計113 Bytes。

180　RWTS=0,為Call Memory Address.

190　RW=0表示執行讀取磁區資料，RW=1表示寫入磁區資料。

200　NS=7表示要讀寫的磁區數為7個。

205　ST=5表示開始讀寫的第一個磁區號碼。

210　SH為ST的High Byte。

215　SL為ST的Low Byte。

220　到副程式中執行RWTS 程式。

230　到副程式中將RWTS的結果印出來。

240　　結束程式。

260-310　RWTS副程式，將RW,NS,SL,SH的數值 POKE 到組合語言程式的固定位址中，再Call RWTS 即可。

330-450　DUMP 記憶體中的資料， 將Buffer &H9800，Offset 113以後之資料化為字串，分列印出。

470-560　將DATA POKE 到記憶體中，以構成Assembly程式。

現在拿一片2D的PCTOOLS磁片放入A磁碟機中再RUN本程式，你將看到執行結果如下所示 。你可以用POKE修改其中的數值，將RW改為1後，再RUN一次本程式，即可將原BUFFER中的資料寫回磁區中了。

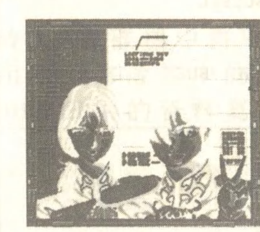
```
43 4F 4D 50 52 45 53 53 45 58 45 00 00 00 00 00   COMPRESSEXE.....
00 00 00 00 00 00 A5 8B C8 10 50 00 C7 93 00 00   ......ÑïLP.├ô..
4D 49 52 52 4F 52 20 20 43 4F 4D 20 00 00 00 00   MIRROR  COM ....
00 00 00 00 00 00 DC 89 C8 10 75 00 75 2F 00 00   ......▀ëLu.u/..
50 43 42 41 43 4B 55 50 45 58 45 20 00 00 00 00   PCBACKUPEXE ....
00 00 00 00 00 00 77 8A C8 10 81 00 F7 B3 00 00   ......wèLü.≈|..
52 34 32 34 20 20 20 20 20 20 20 28 00 00 00 00   R424       (....
00 00 00 00 00 00 61 75 66 11 00 00 00 00 00 00   ......auf.......
50 43 52 45 53 54 4F 52 45 58 45 20 00 00 00 00   PCRESTOREXE ....
00 00 00 00 00 00 25 8B C8 10 AE 00 37 CA 00 00   ......%ïL«.7┴..
50 43 54 4F 4F 4C 53 20 45 58 45 20 00 00 00 00   PCTOOLS EXE ....
00 00 00 00 00 00 B0 89 C8 10 E1 00 FB 9B 02 00   ......░ëLß.√¢.
52 45 42 55 49 4C 44 20 43 4F 4D 20 00 00 00 00   REBUILD COM ....
00 00 00 00 00 00 CD 68 C8 10 26 00 00 34 00 00   ......═hL&..4..
50 43 46 4F 52 4D 41 54 43 4F 4D 20 00 00 00 00   PCFORMATCOM ....
00 00 00 00 00 00 09 5A C8 10 33 00 E0 2F 00 00   .......ZL3.α/..
50 43 2D 43 41 43 48 45 43 4F 4D 20 00 00 00 00   PC-CACHECOM ....
00 00 00 00 00 00 64 5E B4 10 3F 00 59 1A 00 00   ......d^┤?.Y..
50 43 53 45 54 55 50 20 43 4F 4D 20 00 00 00 00   PCSETUP COM ....
00 00 00 00 00 00 19 A8 9E 0F 46 00 90 27 00 00   ......¿₧F.É'..
E5 55 54 4F 45 58 45 43 42 41 54 00 00 00 00 00   σUTOEXECBAT.....
00 00 00 00 00 00 99 7B 66 11 00 00 00 00 00 00   ......Ö{f.......
E5 43 54 43 50 20 20 20 24 24 24 00 00 00 00 00   σCTCP   $$$.....
00 00 00 00 00 00 99 85 66 11 00 00 00 00 00 00   ......Öàf.......
E5 43 54 57 50 58 20 20 24 24 24 00 00 00 00 00   σCTWPX  $$$.....
00 00 00 00 00 00 19 7C 66 11 00 00 00 00 00 00   .......|f.......
E5 43 54 57 50 59 20 20 24 24 24 00 00 00 00 00   σCTWPY  $$$.....
00 00 00 00 00 00 19 7C 66 11 00 00 00 00 00 00   .......|f.......
00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00   ................
00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00   ................
00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00   ................
00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00   ................
```

圖　一

最後附上RWTS的組合語言SOURCE程式，供您作參考；如果要COMPLIER成BLOAD格式，必需先將ORG100改為ORG0，下次再見。

```
;\==============================================/
;|    Program Name: RWTS.ASM                     |
;|   (Read and Write sectors on disk)            |
;|          Written by:C.S. Liu 8-28-91          |
;/==============================================\
CODE    SEGMENT
        ;
        PAGE    60,80
        ORG     100 ; change to 0,for basic bload.
        ASSUME  CS:CODE,DS:CODE
        ;
MAIN:   JMP     START
COMND   DB      0       ; offset=3
NSECT   DB      1       ; offset=4
SECTR   DW      0000H ; offset=5,6
DEFSEG  DW      9800H ; Def seg=&h9800
DATAOF  DW      0080H ; offset of R/W buffer
        ;
;-----------------------------------------------
        ;
READS   MACRO   BUF,NSC,SEC
        MOV     AH,19H
        INT     21H
        MOV     BX,OFFSET BUF
        MOV     CH,0
        MOV     CL,NSC
        MOV     DX,SEC
        INT     25H
        POPF
        ENDM
        ;
WRITS   MACRO   BUF,NSC,SEC
        MOV     AH,19H
        INT     21H
        MOV     BX,OFFSET BUF
        MOV     CH,0
        MOV     CL,NSC
        MOV     DX,SEC
        INT     26H
        POPF
        ENDM
        ;
;-----------------------------------------------
START:  ;
        PUSH    AX
        PUSH    BX
        PUSH    CX
        PUSH    DX
        PUSH    DS
        PUSH    ES
        MOV     AX,CS
        MOV     ES,AX
        MOV     DS,AX
        ;
        MOV     BX,OFFSET BUFFER
        MOV     NSECT,36
YES:    CMP     NSECT,0
        JE      OK
        MOV     AH,COMND
        CMP     AH,0
        JNE     WS
        READS   BUFFER,NSECT,SECTR
        JMP     OK
WS:     CMP     AH,1
        JNE     OK
        WRITS   BUFFER,NSECT,SECTR
        ;
OK:     POP     ES
        POP     DS
        POP     DX
        POP     CX
        POP     BX
        POP     AX
        RETF
        ;
BUFFER  DB      0
        ;
CODE    ENDS
```

# 最後武力 攻略



／蘇威任

由DRAGON GROUP所製作的銀河戰爭遊戲〝最後武力〞，發售已有一段時間，其中不乏各路好手已然玩完此GAME；但仍有些剛入門的戰略迷並不太知道如何去攻略每一個舞台，因此筆者在此將一些經驗分享給各位。在進入遊戲前最先要掌握的是：各艦隊指揮官的特性（請參考說明書）與其指揮的船艦，再來是所有地形效果的差異及電腦敵方的習性（多玩幾次同一關就會知道了）。等這些都了解後便可以損害最低的方式攻略此一舞台，如此在與商船隊往來時修護的錢可以減少一點。現在讓我們搭上旗艦開始進入〝最後武力〞吧！！

## 第一章 陰謀

這一章的勝利條件是讓旗艦逃脫，但必須在地圖最左面縱列的格子上才可以行使指令（而且必須在移動前的狀態下）。至於兩艘巡洋艦最好是能夠保全下來，以增加下一場戰鬥的戰力；整個過程約須四回合。負責攔截任務的是第三艦隊；剛開始的兩回合它們會到處亂竄，據作者的解釋是未接到擊落許可故只好亂逛。一開始朝左下方走約四步即可，這樣對方的戰鬥機才不會擋了退路，而巡洋艦則必需緊跟在後。倘若沒有任何船隻阻礙，便循最短路線逃脫（撞進隕石區也無妨）。無論在本章受到多大傷害，在下一章都會修復；因此只要不被擊毀，損傷多少都沒關係。不過旗艦在逃脫時會降低一個機械等級。

## 第二章 公主之淚

這一章只要擊毀對方旗艦或消滅除運輸艦外所有艦艇即宣告勝利。本章的指揮官全都駕駛著與其特性不符的船艦(主角與辛卡．德洛克例外），據聞乃作者故意這麼安排（ 那天組個DRAGON KILLER南下



洩憤）；因此在戰力上大打折扣（命中率偏低）。由於運輸艦上載送著 席娜公主 ，因此你一旦擊毀運輸艦作戰即告失敗，切記。先將船隊集中至對方兩回合後差一格可攻擊到你船隊之處，以巡洋艦、旗艦排成＞符號似的陣形，以保護在後的遠攻飛彈艦。等到對方到達預定區域時再予以各個擊破即可；但要注意對方飛彈艦之射程。通過此章可與商船往來交易，自己盤算如何運用手中的金錢吧！

## 第三章 宣言

這一章並無任何特別的勝利條件，是擄獲敵艦的好機會。主要戰場為地圖下方的磁力區域；進入磁力場的方法為移動剩下最後一步時進入即可 ，但只要一下移動的指令又會被彈走。假如運氣不錯 ，有些敵人會因磁力場而落入黑洞中爆炸。指派我方守備力最高的指揮官帶領巡洋艦（最佳人選是溫迪妮．普拉斯特）躲在此區域磁力場最頂端以引誘敵人飛彈。形成帶狀的方式等待敵人前來，接著殲滅。待對方巡洋艦及旗艦被滅，便開始攻擊飛彈艦。方法是先移到其射程之外但我方下一回合可抵達其艦艇旁一格之處），再下一回合一口氣衝過去；如此一來便可獲得勝利。這一章最好能夠擄獲主力戰艦，不過為此要付出相當的代價。

## 第四章 敵襲

這一章的勝利條件與上關相仿，但是出現了飛彈戰艦(射程為5)。戰區設定在地圖右上方的行星周圍。先讓防禦力高的指揮官進入行星右下的磁力場以引誘敵方飛彈與雷射。其餘船艦分別占據行星周圍；飛彈艦則在行星左方待命。如預測正確，則對方旗艦全停留在行星外圍與浮雷區夾縫的真空。此時我方旗艦進入浮雷區與行星周圍艦隊合攻對方旗艦（旗艦最好別進入行星周圍，容易被人當靶子）；若再加上飛彈艦之後援射擊，相信一回合之內便可解決。接著對付主力戰艦及飛彈艦，先瓦解對方勢力後行星周圍的船艦再伺機集中火力摧毀飛彈戰艦。最後便是掃蕩航機母艦的時刻。

## 第五章 突圍

在這一章會出現本遊戲最強的艦艇－粒子砲艦。由於麥拉採車輪戰策略，我方無暇修復損害；再加上粒子砲艦的火力威脅，勝算幾乎等於零 。因此三十六計，走為上策也（整個艦隊都要逃掉）！

## 第六章　奇襲

本章乃是承續上一章的劇情發展，勝利條件與第三章相仿。本章可擄獲主力戰艦或粒子砲艦（二選一），筆者是選擇粒子砲艦，不知諸君作何選擇（擄獲主力戰艦比較簡單，先將我方船隊集結中央略偏上的優勢地形以誘對方船艦右移，再派遣大量戰鬥機攻擊粒子砲艦即可）。這一章的粒子砲會對著航機母艦猛K，為此最好讓航機母艦進入地圖左上方的磁力場。接著將兵力向中央移動；計算好飛彈戰艦的射程後，在下一回合一口氣以主力戰艦與巡洋艦合力擊毀（雖然要付出慘痛的代價，但是對付主力戰艦與旗艦時就不怕有人放冷槍了）。消滅所有敵人後派戰鬥機將粒子砲艦的裝甲攻擊至15以下5以上，結束後便可擄獲粒子砲艦。

## 第七章　逆轉

本章的勝利條件也與上一章相同，須擄獲主力戰艦。戰場設定在中央的帶狀磁力區；將防禦力高的指揮官置於前方引誘飛彈，再用粒子砲攻擊旗艦、飛彈戰艦及主力戰艦（依優先攻擊次序排列；主力戰艦留下經驗值最高的一艘即可）。當旗艦、飛彈戰艦與主力戰艦（保留下來的除外）消滅時，粒子砲艦也差不多用完了，而剩餘主力戰艦及飛彈艦仍會繼續攻擊誘餌。這時我方主力戰艦及巡洋艦再前進擊毀飛彈艦，便可通過此章並擄獲一艘主力戰艦（記得裝甲要在15以下）。

## 第八章　援軍

這一章的障礙及磁力場相當的多，會造成不小的困擾。若有擄獲粒子砲艦的話很輕鬆的就能夠通過本章。由於對方曾和另一我艦隊交戰過，因此其裝甲非常薄弱。再加上磁力場及隕石密布，使得各艦艇的裝甲急速下降；再加上磁力場的干擾，使得對方無法推進，甚至有跌入黑洞的可能。此時將改良為45的飛彈艦及粒子砲艦移至靠近地圖中央無隕石與磁力場的真空地帶待命，依飛彈戰艦、航機母艦、旗艦、主力戰艦的次序用粒子砲轟擊（不過得依其所在地形決定）。本章仍可擄獲一艘艦艇（筆者是抓主力艦），不過不易擄獲經驗值最高的那艘；試了多次仍無法擄得的話，就擄次高的也可以。過關後在與商船交易前會再問一次識別碼。（這是最後一次與商船交易，儘量把錢用完，並將船艦分配妥當）。



## 第九章　最後防線

本章顧名思意是敵人的最後守地，須將敵人悉數消滅。防守艦隊為第二艦隊，計有旗艦一艘、粒子砲艦一艘、主力戰艦四艘、飛彈戰艦二艘、補給艦一艘、航機母艦一艘及攻擊機若干架（雷射威力為20、裝甲30）。攻擊時先讓巡洋艦呈一縱列的停在粒子砲（10格）的射程旁，其他船艦尾隨。而航機母艦必須向右下的夾縫中前進。第二回合讓巡洋艦前進至隕石區阻擋對方主力艦（如圖），而粒子砲艦繼續推進。航機母艦到達預定地後派出三架戰鬥機攻擊粒子砲艦，再派戰機堵住要道以防包圍網被破。第三回合擊毀粒子砲後受創的巡洋艦（可能會損失一艘）後退，以主力戰艦遞補其位置，再以粒子砲艦對位於真空且身旁又有我方艦艇的敵艦發射；優先次序為旗艦、飛彈戰艦、主力戰艦。全部消滅之後再將航機母艦擊毀即可（節省粒子砲）。

P.S.若想保留實力打第十章的話，可用此下面方法跳過第九章。在地圖畫面出現後按住ＡＬＴ再按Ｇ（大寫）；如游標消失了，再按Ｒ及Ｘ鍵。

## 第十章　決戰

這是本遊戲的最後一章，索利克所率的第一艦隊計有旗艦一艘（雷射威力50、裝甲200）、粒子砲艦二艘、主力戰艦四艘、飛彈戰艦二艘、航空母艦一艘及攻擊機若干（與第九關同型）。在兩管粒子砲的威脅下真是步步危機，每一步都要算得很仔細。首先必須調兩艘主力戰艦至下方通道的磁力場及浮雷區中（裝甲在90以上才能進浮雷區），調一艘主力戰艦以經過一個小隕石的方式進入浮雷區，再配屬一艘飛彈艦支援射擊，一艘巡洋艦在磁力場待命。接著將粒子砲艦向前調至前方皆是障礙的一塊真空上待命，再將旗艦向前讓路給航機母艦向下前進（至少要有五架戰機）。在第二回合時除航機母艦外其餘皆已佈置完成，並可用粒子砲摧毀一艘飛彈戰艦。第三回合時讓航機母艦至最下方浮雷區，降下四架戰機攻擊對方下面那艘粒子砲艦，並降下一架阻在兩架主力戰艦之間。第四回合時粒子砲艦被擊毀，戰機約剩兩架（一架應可逃回）。粒子砲可再摧毀一架飛彈戰艦。第五回合以後必須依情況判斷；粒子砲艦最先要攻擊的目標是上面那艘粒子砲艦，只要一進入射程便立即摧毀。未進入射程前自行判斷攻擊危險性高的船艦。本章只要將旗艦消滅即可過關，若不想拖時間的話可先攻擊旗艦。加油！結局就在眼前！！

以上是筆者玩「最後武力」的一些經驗，提供給各位參考。

# 『電腦玩家』雜誌

## 一新國內氣象

電腦玩家雜誌社 提供

國內第一本專門討論電腦遊戲的『精訊電腦』雜誌於民國75年10月創刊。在遊戲資訊貧乏的當時，提供了玩者迫切需要的訊息，內容上也頗具水準，廣受讀者歡迎。但後來由於進入Apple II與IBM PC的轉型期，再加上時機並不適當，內容訴求變為複雜，在營運不佳的情形下於77年年底畫下了令人遺憾的休止符。繼之而起，由亞洲唱片集團所成立的軟體世界公司，於78年 4月推出的『軟體世界』雜誌就幸運得多。那時台灣的新主流電腦IBM PC差不多已穩住了地盤，國內電腦使用人口也漸有增加。客觀環境的改善加上行銷策略的奏功，雜誌越做越厚，內容也漸有增進。日前，該公司的家族企業歐風軟體又出版了中文版的『電腦遊戲世界』，更明白顯示該公司對此一市場的積極企圖心。據聞國內的另一新世界公司也將推出自己的雜誌，國內的電腦遊戲雜誌真可說是進入了戰國時代。

當我們跳離國內，放眼國外主要的娛樂軟體市場，將發現：像上述數本雜誌均由軟體出版公司本身所發行的情形，竟是台灣僅有。國外的電腦遊戲雜誌都是由不出版軟體的獨立出版公司或雜誌社所出刊，如此便可以免去雜誌為公司服務的廣告色彩，而能以更客觀、寬廣的立場來為讀者服務。而這正是國內長年來所欠缺，眾多遊戲者所殷切盼望的。

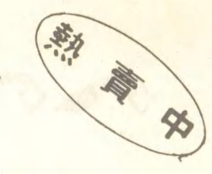
今年八月八日創刊的『電腦玩家』便是在這個需求及理想下所蘊育而生的。『電腦玩家』是由十數位愛好並關心國內電腦娛樂文化的玩家所共同促成的，這些"玩有專精"的成員是『電腦玩家』的一大特色。也由於這個因素，『電腦玩家』能瞭解到廣大讀者之所需，所提供給讀者的也會是最具參考價值的資料。所以在內容方面，『電腦玩家』以專業的經驗和態度為讀者提供最新以及最詳實客觀的國內外遊戲資料，相信這些報導也能成為讀者們選購遊戲時之重要參考。對於國人均感關心的自製中文遊戲，『電腦玩家』以積極務實的態度與大家一起來關心它的發展，更期望能盡一份心力。

自『電腦玩家』計畫出刊開始，便獲得了國內數家遊戲軟體廠商的支持與協助，且不干預雜誌的編輯方向與內容，所表現出的坦然態度，是值得感佩的。

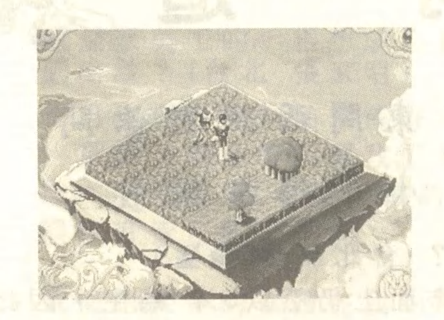
衷心希望在『電腦玩家』這麼一本獨立、客觀雜誌的存在下，能與廣大的讀者、遊戲者以及國內廠商一同來開創出更美好、更具規模的電腦娛樂空間，進而發展出真正屬於我們自己的電腦娛樂文化 ！



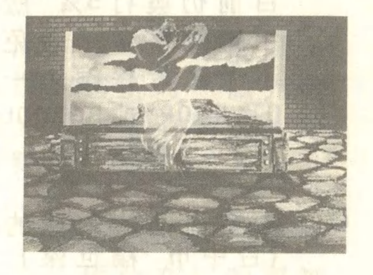
# 破壞神傳說




## 遊戲的舞台——克侖恩國

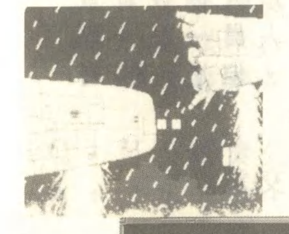


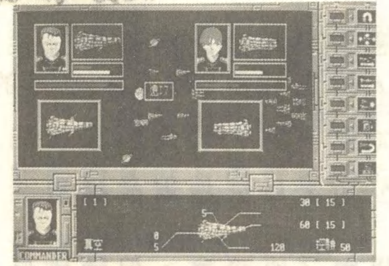




- ★ 突破傳統的3D式RPG,完全立體造型
- ★ 地形建築有起有伏,電腦遊戲新嘗試
- ★ 支援MCGA 256色,色彩變化多
- ★ 支援聲霸卡、AD-LIB音效卡
- ★ 精心製作動畫,目不暇給

# 最後武力

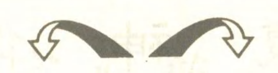




以太空為背景的艦隊模擬戰略遊戲。在遊戲中你扮演著一位王子，由於父王被陰謀篡權的叔父所殺，你必須先逃出嚴密的監禁，然後憑藉僅有的一支艦隊，去對抗整個王國的艦隊羣，以收復王國。

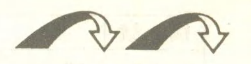
遊戲畫面相當細緻，從戰艦、飛彈艦到最可怕的粒子砲艦，你都能清楚地看見它們攻擊時的迫力，配上聲霸卡或AD-LIB音效卡將更出色。操縱相當簡單，一般人都能輕易上手，不過在開戰前最好多看看你的指揮官們的經歷，多瞭解他們，將更能讓你談笑用兵，克敵制勝。！

- ★ 共分十章,每章都有獨立的戰場
- ★ 支援聲霸卡、AD-LIB音效卡
- ★ 遊戲故事內容嚴謹，娛樂性最高



# 雙　向　道





東向西向雙向道　東問西問隨你問

看官放馬過來　小弟接招候教

Q：能否出3½"的磁片以便使用？（台北市　蘇攝猛）

A：這是流行的趨勢，但是由於市面上仍然以5¼"為主，因此目前仍發行5¼"版本。不過大宇資訊的軟體為了相容於你手邊的電腦，避免衝到PC上的BIOS、主機板、DOS等，儘量不做磁片保護，一方面提高讀取率，另一方面也方便你用DISKCOPY或PCTOOLS等程式做備份，所以你也可以自行拷貝到3½"的磁片上。

Q：大宇出品的軟體的圖形是否是用SCANNER掃的？（台中市　楊世傑）

A：以往在單色軟體時代，的確有些圖形是用SCANNER掃下來的，但是自從進入EGA、VGA顯示系統後，無論是人物或背景（倉庫世家的人物除外），皆是所有美術工作人員一點一點在螢幕上繪製完成的，其中之辛苦可想而知，但是也蠻有成就感的，你願不願意也來試試看。

Q：能否舉辦活動，讓玩家與程式設計師面對面交談？（新店　王明雄）

A：若時間可以配合下，大宇很願意舉辦此類之活動與玩家面對面溝通，但在未辦活動之前，請先利用BBS上本公司的站，站上有一信區（玩家VS程式設計師）可供交談。

Q：我們學校舉辦活動，能否請貴公司人員來指導或講解？（台北　林敦義）

A：基本上我們很願意配合學校所舉辦之座談會，但請儘量不要安排在例假日，並請於30天前與本公司連絡，在情況允許下，我們將調配人員前往參加，並很樂意盡所能為各位解答問題。



Q：我是學美工的，很想成為貴公司之一員，不知道如何與你們洽談？（台北　張家明）

A：你可以把你的作品拿或寄到本公司並註明基本資料（姓名、電話、地址等），經我們審核後會通知你來做進一步的測驗。不僅美工，音樂、編劇、程式設計等各方面的人才，有興趣者皆可前來試試。

Q：我使用大宇的軟體在我的機器上不能執行怎麼辦？（彰化　林志豐）

A：本公司的軟體上市之前都會在各種不同的機型上做測試，因此若你發現在你的電腦上有不能執行的情況時，請先將磁片拿到朋友或經銷商的電腦上試試，若仍然有問題，請打電話與我們連絡，我們將儘速為你處理。

Q：大宇的軟體可否在DOS 4.X或5.0上使用？（高雄　陳文彬）

A：由於大宇的GAME所使用的記憶體比較大，因此在說明書裡都建議使用者用DOS 3.X版本，DOS 4.X所佔記憶空間太大，並不建議使用。另外，DOS 5.0有將DOS放到擴充記憶體的功能，能將記憶體空出621K左右，經過測驗，本公司的GAME幾乎都能使用DOS 5.0版。

Q：可否跟貴公司的BBS連線？（台中　王明華）

A：當然可以，SOFTSTAR BBS很歡迎各友站來連線，不過為了節省資源，希望連線站每縣市以1至2個點為主，再串接其他各站，但希望貴站能另開一個GAME NET（六個信區，可參考軟體之星第10期）後再與本站站長連絡。本站近期除原有之兩線外，將再增加一線作為VIP及網路專用線，相信能帶給各站友們更多的方便。

Q：我用FAX傳過去的問題怎麼都沒有回答？（台北　賴俊欽）

A：請儘量於上班時間打電話來詢問問題，如果是在下班後才用FAX傳過來的話，請註明可連絡之時間、電話（可交談用）及姓名（以便適當之人來回答），敬請配合。

# 大宇產品目錄

| 編號 | 品名 | 簡述 | 顯示幕 | 音效 | 價格 |
|---|---|---|---|---|---|
| G0001 | 滅 | 雙節棍，氣功讓你打敗強敵成為英雄 | MGA | | 400 |
| G0002 | 魔術拼圖 | 打敗拼圖帝國救出愛利亞女王 | MGA | | 220 |
| G0003 | 逆襲 | 6502年新異星帝國以其強大的武力入侵太陽系 | MGA | | 220 |
| G0004 | 幻魔傳說 | 幻魔傳說引你進入神幻、奇幻、變幻的世界 | MGA | | 300 |
| G0005 | 七笑拳 | 由七笑拳漫畫所改編，共分決鬥篇跟特別篇二篇 | EGA MGA | | 480 |
| G0006 | 風雲麻將 | 以日本、香港等地區之13張麻將為藍本 | MGA | | 280 |
| G0007 | 龍女 | 3D立體遊戲，層層關卡有如真實景象浮現眼前 | MGA | | 250 |
| G0008 | 歡樂接龍 | 樸克牌接龍，人工智慧賦予每個角色不同的牌技 | EGA MGA | | 250 |
| G0009 | 異形方塊 | 變形俄羅斯方塊，遊戲中增加了很多變化 | MGA | | 200 |
| G0010 | 大富翁 | 包含了當今最熱門的金錢遊戲，可1－8人同樂 | MGA | | 250 |
| G0011 | 美少女樸克 | 無聊的時候做什麼呢？美少女陪你玩梭哈 | EGA MGA | | 250 |
| G0012 | 拂曉攻擊 | 二次大戰末，中國戰區展開全面反攻，加油吧！ | VGA EGA MGA | | 300 |
| G0013 | RS－2 | 橫捲軸射擊遊戲，關關精彩，超大對手打得過癮 | VGA EGA MGA CGA | 聲霸卡 AD-LIB | 300 |
| G0014 | 賭神 | 遊戲共分休閒、RPG、對戰三種模式 | EGA MGA | 聲霸卡 AD-LIB | 450 |
| G0016 | 倉庫世家 | 在一定的時間內，把箱子推到指定的位置上 | VGA EGA MGA | 聲霸卡 AD-LIB | 420 |
| G0017 | 歡樂麻將 | 彩色版13張麻將，多位對手任你選擇 | VGA EGA MGA | 聲霸卡 AD-LIB | 380 |
| G0018 | 軒轅劍 | 中國RPG史上首創動畫結合BGM的鉅作 | VGA EGA | 聲霸卡 AD-LIB | 350 |
| G0019 | 超級橋牌 | AI高強的超級橋牌VS橋牌高手的你？能否過關 | EGA MGA | | 250 |
| G0020 | 決戰麻將 | 正統16張台灣麻將，四人對陣臨場感十足 | VGA EGA MGA | | 350 |
| G0021 | 拱豬 | 七海的盡頭有一個拱豬島島上住著四隻豬么.... | VGA MGA | 聲霸卡 AD-LIB | 300 |
| G0022 | 最後武力 | 以太空為背景的艦隊模擬戰略遊戲。 | VGA EGA | 聲霸卡 AD-LIB | 330 |
| G0023 | 破壞神傳說 | 突破傳統的3D式RPG,完全立體的造型 | VGA EGA MGA | 聲霸卡 AD-LIB | 420 |

| 編號 | 品名 | 簡述 | 顯示幕 | 價格 |
|---|---|---|---|---|
| U0001 | 圖案大師 | 神奇的電腦繪圖SHOW | EGA MGA CGA | 180 |
| U0003 | 電腦鐵嘴 | 斷驗妻財子祿及用'數'來論斷人生(須配合倚天16X15字型) | MGA | 480 |
| U0004 | CAD魔術師Ⅱ | AutoCAD 圖形與高階語言程式之轉換 | VGA EGA MGA CGA | 480 |
| U0005 | 自助印刷店 | 可以自己設計中英文海報、賀卡、橫幅或印出週曆及月曆 | MGA | 250 |
| U0006 | 抓圖獵人 | 玩家及程式設計師級USER的好幫手，幾乎螢幕看得到的圖都可抓到 | VGA EGA MGA CGA | 240 |
| U0007 | 樸克占卜 | 第一套中文的紙牌占卜，共分一般樸克牌算命及吉普賽魔牌算命 | VGA EGA | 270 |
| F0001 | 孔明占星斗數 | 人生無常，禍福難料，太極門五術系列全集共20套。全部以白話文解說，內容詳細精闢，幫你掌握先機，預知未來。 | VGA EGA MGA | 540 |
| F0002 | 飛蝠秘術論命 | | VGA EGA MGA | 540 |

| 編號 | 品名 | 簡述 | 價格 |
|---|---|---|---|
| TY002 | 大宇超級搖桿卡 | 數位式設備，模擬鍵盤、滑鼠玩GAME穩定方便無比 | 1100 |

# 樸克占卜

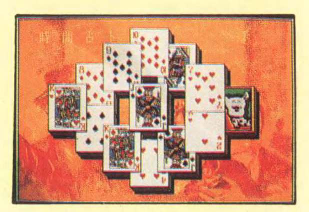
使用紙牌算命的風習可追溯至古埃及時代，但使之成為正式的紙牌算命而廣泛流行的則是吉普賽人。一張繪有圖畫的算命紙牌可以提供適切的建議給有迷惑的人。在這個世界上誰無煩惱呢？渴望有個情人、想知道自己的運氣、是否有財運、自己的前途如何等....，相信你也有獨自無法解決的煩惱或問題吧！遇到這種時候，不妨占卜看看，你會從牌中得到許多的答案與啓示。

## 一般樸克牌占卜：使用一般之52張樸克牌

你和他（戀愛占卜）




時間占卜（幸運時間占卜）

樂透占卜（幸運事物占卜）




運氣占卜（28種事項占卜）




## 吉普賽魔牌占卜：

使用22張魔牌再配合聖三角或六角星展開法來占卜戀愛、結婚、學業、工作或其他事項，可分析過去、了解現在、預測將來。

聖三角展開法

現在的情形 2　　3 未來的預測

1

過去的狀況

六角星展開法

1 過去的狀況

周圍的狀況 5　　6 期望和態度

最後的預測 7

將來的狀況 3　　2 現在的情形

4 手段或對策

另外，為使占卜者有正確的占卜常識，特別提供了占卜的常識與問題單元。你可以了解吉普賽魔牌、樸克牌算命的起源、占卜的原則及應注意的事項等等

